

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK KREASI CERITA GATOTKACA "PRINCE OF PRINGGADANI"



DISUSUN OLEH:

ARCO PRADIPTA
0751010019

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2013**

PERANCANGAN KOMIK KREASI
CERITA GATOTKACA
“PRINCE OF PRINGGADANI”

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mrmperoleh Gelar Sarjana (S-1)

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DISUSUN OLEH:

ARCO PRADIPTA
0751010019

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2013**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK KREASI

CERITA GATOTKACA

"PRINCE OF PRINGGADANI"

Dipersiapkan dan disusun oleh

ARCO PRADIPTA
0751010019

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal: 12 Desember 2013

Pembimbing I

Penguji I

Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn.
NPT. 3870 9130 363 1

Aditya Rahman Y., ST.,M.Med.Kom
NPT. 3810 9100 303 1

Pembimbing II

Penguji II

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPT. 3 7102 96 0061 1

Aryo Bayu W., ST., M.Med.Kom
NPT. 3831 2100 304 1

Ketua Jurusan

Koordinator

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPT. 3 7102 96 0061 1

Aditya Rahman Y., ST.,M.Med.Kom
NPT. 3810 9100 303 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :

Dekan Fakultas teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni Juliardi AR., M.Kes.
NIP. 19590729 198603 2 00 1

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam Naskah perancangan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam nara sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila terjadi di dalam naskah Tugas Akhir ini terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 12 Desember 2013

Arco Pradipta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan berkahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan tugas akhir ini disusun berdasarkan Tugas akhir yang dilakukan dengan judul “Perancangan Komik Kreasi Cerita Gatotkaca ‘Prince of Pringadani’”. Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak menerima bantuan baik moril maupun materil yang tidak pernah lepas dengan adanya banyak dukungan dari beberapa pihak. Atas bantuan dan dukungan tersebut, penulis benar-benar mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT beserta Rasul-rasul-Nya atas limpahan rahmat, hidayah, serta kekuatan untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Nabi Muhammad SAW, atas kearifan prilakunya yang menjadi panutan seluruh umat muslim di dunia.
3. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang memberikan bantuan dalam bentuk do'a, materi dan selalu menyemangati penulis dalam proses pendidikan di UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Odi, Angga, dan Remy yang telah membantu coloring perancangan ini. Big Thanks Brother.
5. Ibu Ir. Naniek Ratni Juliardi AR., M.Kes. Selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Ibu Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn selaku dosen pembimbing yang selalu memberi semangat penulis untuk menjalani proses Tugas Akhir Sebagai bentuk penyelesaian dalam pendidikan yang bergelar S1.
7. Bapak Heru Subyantoro, ST., MT. Selaku Kepala Progdi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing kedua yang selalu menyemangati penulis dalam proses Tugas Akhir dan mengajari penulis bagaimana percaya diri dalam berpresentasi.

8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur dan seluruh staff pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
9. Kepada seseorang yang spesial yaitu Maharani Bunga Kirana, yang selalu mendukung, penyemangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, dan memberikan inspirasi dalam proses pengerjaan perancangan ini.
10. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Rahman/ Sincan (2007), Derry (2007), Tika (2007), Amanda (2007), Ryandito (2007), Satria (2008), Odi (2008), Septian (2008), Remy (2008), Dimas/ Jemblunk (2008), Angga (2009), Wieske (2009), Reski/ Dungde (2009), Doni (2009), Yonathan/ Yoya (2009), Rian/ Gandos, Caesario/ Brintik dan angkatan 2010 sampai 2012 yang telah mendukung dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini sampai selesai.
11. Teman-teman Teknik Arsitektur mas Haris/ mas Ican, mas Alan, mas Arif/ Negro, mas rian/ kuntul, Chandra/ Rege, Axro, Umar, Sendy/ Kur, Alfian/ Penceng, Yogi, Gadis, Fachrizal/ Pakde, Rizky/ Asong, Eva, Yeni, dan lain-lainnya yang mendukung juga membantu proses Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman lainnya seperti Zulfikar, Okky, Satria, dan lainnya yang telah mendukung dan membantu Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun bagi penulis sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Wassalamu’alaikum Wr, Wb.

Surabaya, 12 Desember 2013

Penulis

PERANCANGAN KOMIK KREASI CERITA GATOTKACA “PRINCE OF PRINGGADANI”

ABSTRAK

Begitu banyak kebudayaan di Indonesia yang mulai dilupakan oleh generasi penerus bangsa Indonesia seperti salah satunya adalah wayang, kelebihan dari wayang yaitu sebuah pencerminan watak dari manusia. Gatotkaca adalah salah satu penokohan dari seni tradisional wayang, ksatria Pringgadani, putra dari Werkudara dan Dewi Arimbi. Ksatria sakti yang memiliki julukan “otot kawat tulang besi”. Banyak yang tidak mengetahui cerita penokohan wayang tersebut, sebagai generasi penerus bangsa, wajib mencintai dan melestarikan kebudayaan tradisional wayang, karena sudah menjadi warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia.

Sekarang ini komik sudah menjadi bagian dari *pop culture* dan merupakan sebuah karya sastra visual yang sangat digemari berbagai kalangan dari dulu hingga sekarang ini, karena buku komik lebih mudah dipahami oleh pembaca. Hal tersebut yang melatar belakangi memilih judul perancangan tugas akhir ini, bertujuan untuk memberikan sebuah media alternatif baca kepada generasi penerus tentang cerita penokohan wayang tersebut. Cerita Gatotkaca dikemas menyesuaikan minat remaja supaya pembaca lebih tertarik dengan komik ini dan juga lebih mencintai budaya tradisional wayang.

Perancangan komik kreasi cerita Gatotkaca “*Prince of Pringgadani*” berupa buku komik berukuran A5 *potrait* dan *full color*. Menggunakan konsep “*everyone can be hero*” menampilkan atau memberikan gambaran sebuah imajinasi dari penonton wayang yang mempersepsikan semua yang ada dalam cerita wayang sesuai dengan versi dari masing-masing individu. Pesan yang akan disampaikan adalah cerita pewayangan tidak kalah seru dibandingkan dengan cerita *superhero* dari luar Negeri, meningkatkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia dan melestarikan budaya Indonesia.

Kata kunci: Komik, Legenda, Wayang, Gatotkaca, pahlawan

DESIGN COMIC CREATION GATOTKACA STORY “PRINCE OF PRINGGADANI”

ABSTRACT

So many culture in Indonesia who began forgotten by the next generation of Indonesia such as puppet show, excess of puppet show that is reflection of the temper of man. Gatokaca is one of the traditional arts of puppet character, knight of Pringgadani, son of Werkudara and Dewi Arimbi. That strong knighting has the nickname “iron wire and bone muscle”. Many are not knowing the story of the puppet character, as the young generation shall be obliged to love and preserving puppet, because it has been being inherited from ancestors the Indonesia nation.

Now this comic has been part of pop culture and constituting literary work visual very popular various parties from years ago until now, because comic books more easily understood by the reader. Those things that drive choose the title of this final project design, aiming to provide an alternative media read to the next generation about the puppet character and story. The story of Gatokaca packaged adjust to teenagers that readers are more interested with the comic as well as more love traditional culture of puppet.

Design comic creation story Gatokaca “Prince of Pringgadani” form of comic book undersized A5 potrait and full color. Using concept “everyone can be a hero” showing or giving an image of a puppet the imagination of the audience who apprehends all that is in the story puppet in accordance with versions of each individual. The message to be delivered is no less exciting puppet stories compared with superhero stories from overseas, increasing the sense of love for the culture and preserving the culture of Indonesia.

Keywords: *Comic, Legend, Puppet, Gatokaca, hero*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv

Bab I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Manfaat Perancangan	5
1.5.1. Manfaat Akademis.....	5
1.5.2. Manfaat Praktis.....	5
1.6. Skema Perancangan	6

Bab II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. Teori Membuat Komik	7
2.1.2. Anatomi Komik	7
2.1.3. Gerakan dalam Komik	9
2.1.4. Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia	9
2.1.5. Jenis Format Komik.....	12
2.1.6. Elemen-Elemen Komik.....	13

2.1.7. Teknik Pembuatan Komik.....	16
2.1.8. Bagian Pengerjaan dari Komik.....	20
2.1.9. Tinjauan tentang Gaya Besar Komik.....	20
2.2. Teori Desain Komunikasi Visual.....	25
2.2.1. Definisi Desain Komunikasi Visual	25
2.2.2. Teori Persepsi	25
2.2.3. Gestalt	27
2.2.4. Layout	29
2.2.5. Ilustrasi.....	30
2.2.6. Typografi.....	30
2.2.7. Teori Warna.....	31
2.3. Studi Literatur tentang Wayang	33
2.3.1. Pengertian Wayang	33
2.3.2. Sejarah Asal Usul Wayang.....	34
2.3.3. Legenda Cerita Gatotkaca	33
2.4. Studi Eksisting	37
2.4.1. Komik Marcapada	37
2.5. Studi Komparator.....	38
2.5.1. Komik Gatotkaca.....	38
2.5.2. Gajah Mada-Dharmaputra.....	39
2.6. Studi Kompetitor.....	41
2.6.1. Komik Gundala (<i>Invasion</i>).....	41

Bab III METODE PERANCANGAN

3.1. Definisi Operasional Judul	43
3.1.1. Definisi Judul	43
3.1.2. Definisi Komik	43
3.1.3. Gatotkaca.....	44
3.2. Teknik Sampling	44
3.2.1. Target Audiens	44
3.2.2. Populasi	45

3.3. Sample	46
3.4. Jenis dan Sumber Data	46
3.4.1. Jenis Data	46
3.4.2. Sumber Data	46
3.5. Metode Pengumpulan Data	47
3.5.1. Data Primer	47
3.5.2. Data Sekunder	48
3.6. Metode Perancangan	48
3.7. Alur Berpiukir	50

Bab IV KONSEP DESAIN

4.1. Hasil Analisa Riset	51
4.1.1. TOWS Matrik	51
4.1.2. Hasil Wawancara	52
4.1.3. Hasil Kuisisioner	53
4.1.4. Hasil Analisa Komparator	53
4.1.5. Consumer Journey	54
4.1.6. Consumer Insight	58
4.1.7. Point of Contact	58
4.2. Perumusan Konsep	59
4.3. Penjabaran Konsep	60
4.3.1. Deskripsi Tema	60
4.3.2. Deskripsi Gambar	72
4.4. Strategi Media	76
4.4.1. Media Utama	76
4.4.2. Media pendukung	76
4.5. Alternatif Karakter	77
4.6. Alternatif Baloon Text	82
4.7. Alternatif Typografi	82
4.8. Alternatif Cover	83
4.9. Studi Visual Karakter	84

4.10. Judul	94
4.11. <i>Baloon Text</i>	94
4.12. <i>Enviroment</i>	95

Bab V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Typografi	96
5.1.1. Judul dan Sub Judul.....	96
5.1.2. Text.....	96
5.2. Cover Komik	97
5.3. Halaman Pembuka	98
5.4. Halaman Isi Komik	98
5.4.1. Awal Cerita.....	98
5.4.2. <i>Flash Back</i>	99
5.4.3. Konflik.....	100
5.4.4. Judul Cerita	101
5.4.5. Akhir Cerita	102
5.4.6. <i>Credits</i>	103
5.5. Desain Poster Komik.....	103
5.6. Desain <i>Mug</i>	104
5.7. <i>Mouse Pad</i>	104
5.8. Desain <i>T-Shirt</i>	105
5.9. <i>Tote Bag</i>	105
5.10. Sistem Produksi Buku Komik.....	106
5.10.1. Spesifikasi Buku Komik.....	106
5.10.2. Estimasi Harga Cetak Pribadi dalam Satuan.....	107

Bab VI PENUTUP

5.1. Kesimpulan	108
5.2. Saran	108
Kepustakaan	109
Webtografi.....	110
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	6
Gambar 2.1 Halaman Isi Komik	8
Gambar 2.2 Wayang Beber	10
Gambar 2.3 Komik Strip <i>Put On</i>	10
Gambar 2.4 Komik <i>Kungfu Boy</i>	11
Gambar 2.5 Gambar Komik Strip Benny & Mice	12
Gambar 2.6 Komik Majalah <i>Upin & Ipin</i>	13
Gambar 2.7 Komik <i>Naruto</i>	13
Gambar 2.8 Pembagian Panel pada Komik <i>Fairy Tail</i>	14
Gambar 2.9 <i>Gutter</i> pada Komik	14
Gambar 2.10 Contoh Berbagai Balon Kata pada Komik	15
Gambar 2.11 Komik Gaya Kartun	16
Gambar 2.12 Komik Gaya Realis	17
Gambar 2.13 Komik Gaya Ekspresif	17
Gambar 2.14 Komik Gaya Surealistik	18
Gambar 2.15 Berbagai Ekspresi Wajah	18
Gambar 2.16 Komik Gaya Eropa	22

Gambar 2.17 Komik Gaya Amerika	23
Gambar 2.18 Adegan dalam <i>Shounen</i>	24
Gambar 2.19 <i>Similarity</i>	27
Gambar 2.20 <i>Proximity</i>	28
Gambar 2.21 <i>Closure</i>	28
Gambar 2.22 <i>Continuity</i>	28
Gambar 2.23 <i>Figure-Ground</i>	29
Gambar 2.24 Komik Marcapada	37
Gambar 2.25 Cover Komik Karya R.A. Kosasih	38
Gambar 2.26 Komik Gajah Mada - Dharmaputra	39
Gambar 2.27 Komik Gundala (<i>Invasion</i>)	40
Gambar 3.1 Alur Berpikir	50
Gambar 4.1 Dokumentasi <i>Consumer Journey</i>	57
Gambar 4.2 <i>Keyword</i>	59
Gambar 4.3 Alternatif Karakter Dico	77
Gambar 4.4 Alternatif Karakter Gatotkaca	77
Gambar 4.5 Alternatif Karakter Kirana	78
Gambar 4.6 Alternatif Karakter Dewu Pregiwa	78
Gambar 4.7 Alternatif Karakter Bima	79
Gambar 4.8 Alternatif Karakter Arjuna	79
Gambar 4.9 Alternatif Karakter Adipati Karna	79
Gambar 4.10 Alternatif Karakter Naga Percona	81
Gambar 4.11 Alternatif Karakter Batara Guru	81
Gambar 4.12 Alternatif <i>Baloon Text</i>	82
Gambar 4.13 Alternatif Typografi.....	82
Gambar 4.14 Alternatif Cover	83
Gambar 4.15 Studi Visual Karakter Dico	84
Gambar 4.16 Studi Visual Karakter Gatotkaca	85

Gambar 4.17 Studi Visual Karakter Kirana & Dewi Pregiwa	86
Gambar 4.18 Studi Visual Karakter Ian.....	87
Gambar 4.19 Studi Visual Karakter Tria	87
Gambar 4.20 Studi Visual Karakter Dimas.....	88
Gambar 4.21 Studi Visual Karakter Dio	88
Gambar 4.22 Studi Visual Karakter Arjuna	89
Gambar 4.23 Studi Visual Karakter Bima	90
Gambar 4.24 Studi Visual Karakter Nakula & Sadewa.....	91
Gambar 4.25 Studi Visual Karakter Adipati Karna.....	92
Gambar 4.26 Studi Visual Karakter Batara Guru.....	93
Gambar 4.27 Studi Visual Typografi Judul	94
Gambar 4.28 Studi Visual <i>Baloon Text</i>	94
Gambar 4.29 Studi Visual <i>Enviroment</i>	95
Gambar 5.1 Font <i>Episode 1</i>	96
Gambar 5.2 Penambahan Elemen Visual.....	96
Gambar 5.3 Font <i>Doulos SIL</i>	97
Gambar 5.4 Font <i>ParmaPetit</i>	97
Gambar 5.5 Cover Depan dan Belakang.....	97
Gambar 5.6 <i>Sub Cover</i>	98
Gambar 5.7 Halaman Awal Cerita.....	98
Gambar 5.8 Halaman <i>Flas Back</i>	100
Gambar 5.9 Halaman Adegan Konflik	101
Gambar. 5.10. Halaman pemisah tiap <i>chapter</i>	102
Gambar 5.11 Halaman Akhir Cerita	102
Gambar 5.12 Halaman <i>Credits</i>	103
Gambar 5.13 Poster Ukuran A2 dan A3+	103
Gambar 5.14 Desain <i>Mug</i>	104
Gambar 5.15 Desain <i>Mosue Pad</i>	104

Gambar 5.16 Desain <i>T-Shirt</i>	105
Gambar 5.17 Desain <i>Tote Bag</i>	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Studi Komparator	40
Tabel 4.1 <i>TOWS Matrik</i>	51
Tabel 4.2 Kegiatan Target Audiens Hasil dari <i>Consumer Journey</i>	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini komik sudah menjadi bagian dari *pop culture* (kebudayaan populer) dan merupakan sebuah karya sastra visual yang sangat digemari berbagai kalangan. Buku komik sangat digandrungi dikalangan pemuda dari dulu hingga saat ini, karena buku komik mempermudah pembaca untuk lebih memahami. Komik di Indonesia sebenarnya memiliki sejarah yang panjang dan telah mengalami perubahan dari waktu ke waktu, mulai dari sejarah awal komik Indonesia yang memiliki kecenderungan gaya barat, hingga pada akhir ini yang memiliki kecenderungan pengaruh gaya komik Jepang (Gumira, 2011: 17).

Namun sejarah yang panjang tidak bisa menjadikan dunia komik Indonesia bebas dari permasalahan, Permasalahan utama dari komik Indonesia adalah lesunya atau berkurangnya produksi komik yang berasal dari komikus dalam negeri. Setelah observasi di toko-toko buku seperti Gramedia masih sedikit komik Indonesia yang dijual, komikus lokal masih terlalu sedikit yang berkarya. Dalam sejarah perkembangan komik Indonesia, gaya komik Indonesia adalah meniru tokoh *superhero* dari Amerika yang dibuat khas Jawa. Meniru adalah proses belajar nantinya akan bisa menemukan jati diri. Dunia komik Indonesia menurut Dwi Koendoro komikus ternama di Indonesia, masih dalam pencarian jati diri agar dunia komik Indonesia lebih bergairah (Ashari, 2006: 2). Menurut Dr. Suastiwi, M. Des dalam Festival Komik Nasional (2012: 4), komik dapat melahirkan banyak seniman, beraneka gaya, teknik dan ide tentang komik Indonesia.

Pengaruh luar memang menjadi sebuah kendala, tetapi juga menjadi referensi pada pengembangan teknik, tema dan gaya visual. Alasan mengapa karakter komik Indonesia belum ditemukan karena masyarakat Indonesia yang *heterogen*. *Manga* merupakan gaya gambar yang paling digemari pada saat ini, karena penceritaan yang mudah dipahami, karakter yang beragam dan ekspresif. Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarkan, genre yang paling disukai pembaca saat ini adalah *action* dan fantasi. *Genre* yang disukai tersebut kebanyakan

memiliki tema humor, legenda, sejarah, dan mitos yang ceritanya dimodifikasi dari cerita aslinya. Sedangkan di Indonesia memiliki keberagaman seni dan budaya, salah satunya adalah wayang yang ceritanya sangat menarik dan sudah dibuat komiknya oleh komikus Indonesia R.A Kosasih dan ada juga komik yang menceritakannya dengan versi yang berbeda.

Kelebihan dari wayang adalah sebuah pencerminan watak dari manusia dan mempunyai keunikan dalam pertunjukan wayang, dalam pertunjukan wayang penonton atau *audience* dapat berimajinasi menurut versinya sendiri atau bisa dibilang wayang memiliki daya paku interpretasi terhadap audiens. Cerita pewayangan sendiri sudah mulai dilupakan oleh generasi penerus seiring berkembangnya zaman, seperti cerita Gatotkaca. Menurut hasil penyebaran kuisioner, 66 dari 100 anak mengetahui tokoh Gatotkaca, tetapi 70 dari 100 anak mengaku tidak mengetahui legenda cerita Gatotkaca, responden hanya mengetahui gatokaca hanya melalui sebuah artikel di internet.

Gatotkaca adalah ksatria Pringgadani, putra dari Werkudara (Bima) dan Dewi Arimbi. Ksatria sakti yang luar biasa, memiliki julukan “otot kawat tulang besi”, bisa terbang tanpa sayap. Memiliki istri yang bernama Dewi Perigwa, putri dari Arjuna dan memiliki putra bernama Sasi Kirana. Terampil dalam berperang dan memiliki Aji Narantaka, selain itu Gatotkaca memiliki Kotang Antrakusuma, Caping Basunada, dan sepatu atau terompah Padakacerna. Ketika masih kecil Gatotkaca diberi nama Jabang Tetuka.

Gatotkaca tergolong angkatan muda Negara Amarta yang gagah perkasa. Dalam perang *Bharatayuda* pada hari ke-15 ikut berjuang dengan gagah berani dan harus menerima takdir kehidupannya di dunia. Gatotkaca berhadapan dengan Adipati Karna dari pihak Kurawa yang memiliki senjata pusaka dari Batara Guru yaitu Kunta Wijayandana yang sarungnya berada di dalam perut Gatotkaca (Aizid, 2012: 332).

Hal tersebut yang melatarbelakangi dipilihnya judul perancangan dalam tugas akhir ini. Buku komik yang akan dibuat ini memberikan sebuah media alternatif baca kepada para remaja tentang cerita Gatotkaca, dengan menggunakan gaya visual komik Jepang (*manga*). Menurut hasil wawancara kepada komikus Indonesia, Is Yuniarto gaya gambar *Manga* paling diminati masyarakat terutama

remaja pada saat ini. Diperkuat juga dengan hasil wawancara dengan Budi Setyawan, *penciller* dari komik DC di Amerika, mengatakan bahwa tidak ada gaya gambar yang murni dari Indonesia karena pengaruh dari gaya gambar yang paling disukai sesuai perkembangan zaman, seperti pada tahun 1990-sekarang banyak beredar komik Jepang dipasaran. Oleh karena itu banyak komikus Indonesia mengacu pada gaya tersebut.

Maka, perancangan ini menggunakan konsep visual komik Jepang. Sehingga mengikuti minat target audiens yang akan dituju dan tidak mengurangi esensial dari unsur-unsur budaya Indonesia. Buku komik ini berupaya untuk melestarikan budaya kepada generasi penerus, dan sebagai bentuk pelestarian seni dan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia agar tidak mudah dilupakan dan ditinggalkan begitu saja oleh penerus bangsa. Buku ini disajikan dengan format buku bergambar, cergam, atau komik, dimana hal ini akan menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi remaja. Perancangan ini mengadopsi langsung dari cerita Gatotkaca.

Berdasarkan pemaparan dapat disimpulkan bahwa merancang komik legenda cerita Gatotkaca dengan pengembangan secara visual berdasarkan kondisi masyarakat Indonesia saat ini khususnya para remaja agar komik cerita Gatotkaca ini menjadi komik yang diminati oleh pembaca komik sesuai dengan target audiens primer yang telah ditetapkan sebagai berikut :

- Demografi Target Audiens
Laki-laki berusia 15-20 tahun (remaja) berpendidikan SMP-SMA dengan status ekonomi sosial menengah keatas dan penghasilan orang tua rata- rata 1,5-3 juta rupiah, ukuran keluarga empat orang.
- Geografis Target Audiens
Betempat tinggal di kota-kota besar yang berada di Pulau Jawa, seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, dan Malang. Selain itu mereka juga tinggal di daerah perkotaan.
- Psikografi Target Audiens
Memiliki wawasan berfikir yang semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri). dengan minat yang tinggi dengan buku bacaan khususnya komik, mengikuti *trend* gaya hidup,

menyukai hal yang membuat terobosan baru, dan selalu mencari sesuatu yang baru.

- **Behavior Target audiens**

Target audiens yang suka dan hobi akan membaca. Penggemar komik dan cerita *action superhero*. Selain itu target audiens adalah para pemuda yang aktif dalam mencari hiburan, informasi dan hal baru melalui media cetak. Target market komik ini adalah orang-orang yang berantusias terhadap produk baru.

Sedangkan target audiens sekunder merupakan target tambahan dari target primer, dimana target audiens ini juga meminati dan membaca buku komik. Target audiens ini meliputi berbagai macam kalangan yang berada dari kalangan remaja hingga dewasa dengan berbagai macam latar belakang status pendidikan, ekonomi, dan pekerjaannya. Biasanya mengisi waktu luang untuk membaca komik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan pada anak-anak usia 15-20 tahun:

- a. 68 dari 100 anak menjawab suka membaca buku komik
- b. 70 dari 100 anak menjawab tidak tahu tentang cerita pewayangan dan tokoh-tokohnya. Karena cerita pewayangan dan tokohnya tidak dikemas secara menarik.
- c. 96 dari 100 anak lebih menyukai tokoh superhero fiksi dari Jepang seperti *Naruto*, *Dragon Ball*, *Bleach*, *Doraemon*, *Crayon Shinchan* dan lain-lain daripada tokoh pewayangan yang sudah menjadi budaya di Indonesia ataupun karakter *superhero* dari Indonesia.
- d. Hasil dari observasi di toko-toko buku seperti Gramedia, Togamas, Toko Gunung Agung, komik Indonesia yang terbit hanya sekitar 20% daripada komik-komik luar khususnya komik Jepang.

1.3. Rumusan Masalah

Uraian tersebut dapat ditarik rumusan masalah yaitu :

"Bagaimana merancang komik pewayangan legenda cerita Gatotkaca sebagai media baca yang menarik untuk anak-anak usia 15-20 tahun dan memiliki nilai jual dengan menyesuaikan selera remaja saat ini."

1.4. Tujuan Perancangan

- a. Membuat buku komik legenda cerita Gatotkaca yang menarik sesuai minat para remaja saat ini
- b. Dengan membaca komik ini, masyarakat khususnya para remaja usia 15-20 tahun dapat mengetahui, mempelajari, dan menikmati bagaimana cerita pewayangan yang sudah jadi budaya bangsa Indonesia
- c. Meningkatkan rasa cinta terhadap seni budaya pewayangan.

1.5. Manfaat Perancangan

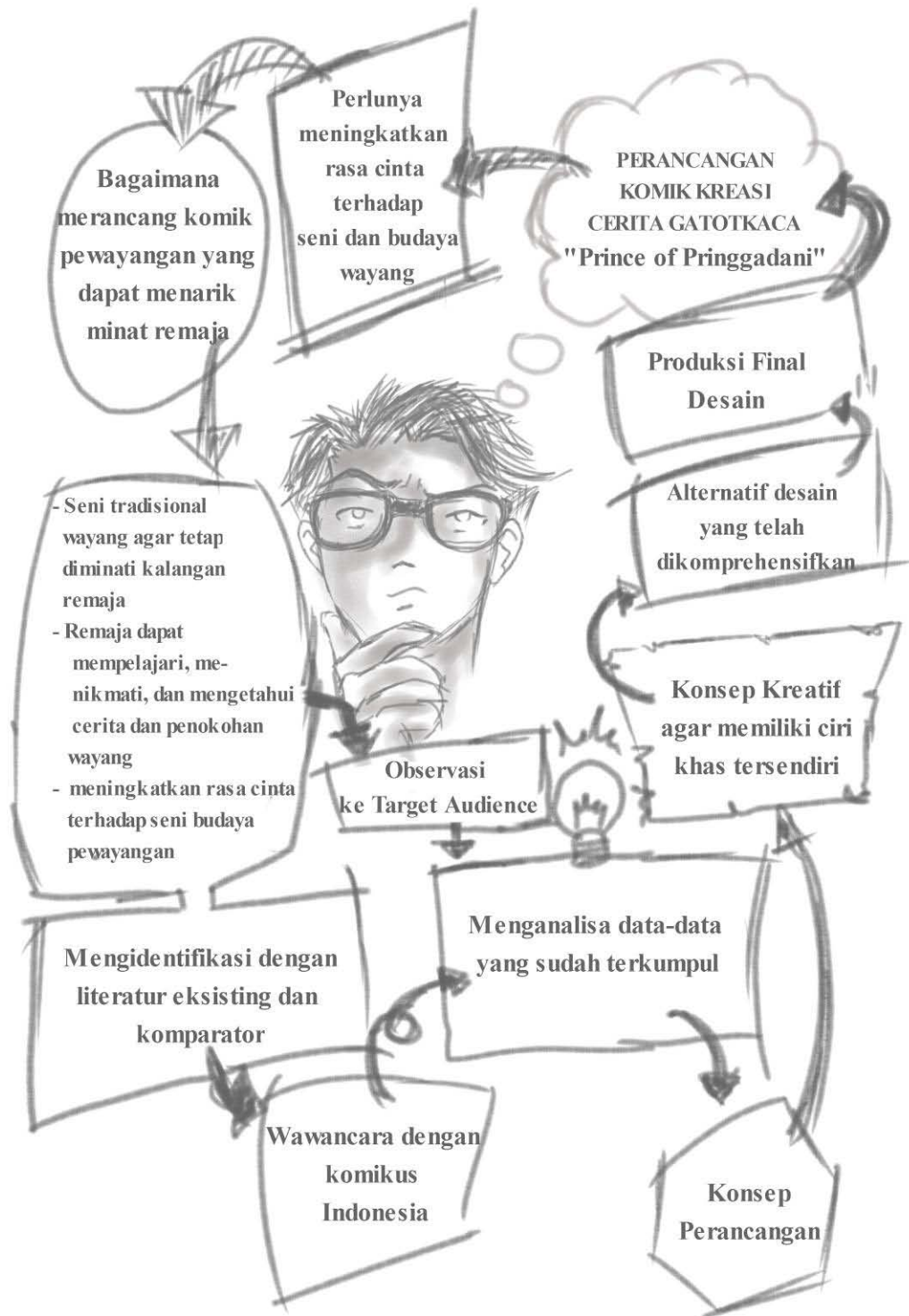
1.5.1. Manfaat Akademis

Perancangan visual komik legenda Gatotkaca bisa dijadikan penerapan dan perbandingan teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan pengaplikasian dan penerapannya di lapangan langsung. Memberikan inspirasi baru dengan mengangkat tokoh-tokoh lama untuk menunjukkan kembali identitas budaya Indonesia.

1.5.2. Manfaat Praktis

Sebagai bentuk dokumentasi untuk memperkenalkan kepada para remaja usia 15-20 tahun, siapa dan seperti apa tokoh pewayangan di Indonesia. Selain itu untuk menanamkan rasa kepedulian generasi penerus bangsa kepada budaya Indonesia sejak dini, dan mengingatkan tokoh-tokoh pewayangan yang mulai dilupakan oleh para remaja sebagai generasi penerus bangsa.

1.6. Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
Sumber : Arco Pradipta, 11-10-2013